

2. *Калинский О. И.* Оценка и управление деловой репутацией : моногр. М. : Изд-во Дом МИСиС, 2014. 241 с.
3. *Квеско Р. Б., Квеско С. Б.* Имиджелогия : учеб. пособие. Томск : Изд-во Том. политехн. ун-та, 2008. 116 с.
4. *Пфаншитель И.* Статистика Инстаграм за 2020 год: говорящие цифры. Инфографика // Русабилити [Электронный ресурс]. URL: <https://rusability.ru/articles/Statistika-Instagram-na-2020-god-govoryaschie-tsifri.-Infografika/5fd2965c2dda593c3483eb71> (дата обращения: 05.03.2021).
5. Что такое SMM? // ReklamaPlanet [Электронный ресурс]. URL: <https://reklamaplanet.ru/marketing/cto-takoe-smm> (дата обращения: 05.03.2021).

Т. Ю. Новикова

Научный руководитель: Т. Ю. Быстрова

*Уральский федеральный университет
имени первого Президента России Б. Н. Ельцина
Екатеринбург*

СОЗДАНИЕ ДИЗАЙН-СИСТЕМЫ ДЛЯ УНИФИКАЦИИ ЭЛЕМЕНТОВ БРЕНДА И БЫСТРОЙ РАЗРАБОТКИ СЕРВИСОВ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПЛАТФОРМЫ

Аннотация: статья раскрывает тему применения дизайн-систем для создания узнаваемого бренда и быстрой разработки смежных сервисов одного продукта. Описываются результаты исследования по влиянию дизайн-системы на оперативность проектирования и разработки, команду проекта и конечных пользователей.

Ключевые слова: Дизайн, дизайн-система, компоненты, образовательная платформа, скорость разработки, UI/UX.

T. Y. Novikova

Scientific supervisor: T. Y. Bystrova

*The Ural Federal University named after the first President
of Russia B. N. Yeltsin
Ekaterinburg*

CREATING A DESIGN SYSTEM FOR UNIFYING BRAND ELEMENTS AND QUICKLY DEVELOPING EDUCATIONAL PLATFORM SERVICES

Abstract: the article reveals the topic of the application of design systems to create a recognizable brand and quickly develop related services of a single product. The results of the research on the impact of the design system on the efficiency of design and development, the project team and end users are described.

Keywords: Design, design system, components, educational platform, development speed, UI/UX.

Динамика digital-рынка стала предпосылкой для пересмотра подхода к вопросу консистентности и масштабируемости решений при создании дизайн-макетов. Брендбуки или гайдлайны уже перестали подходить под новые требования, потому что являлись статичными, и при любом обновлении дизайн-решения приходилось пройти цепочку: «гайдлайн → макет → верстка → реализация». Ю. А. Ветров в одной из статей цикла «UX стратегия» рассказал, какие это порождает проблемы: «На каждом из этапов цепочки теряются детали и генерируются баги, реализовать задуманное на 100 % становится крайне сложно. Толь-

ко перенося референсный дизайн из статической документации на уровень реализации, можно сократить цепочку до "гайдлайн = дизайн = верстка → реализация", а значит, избавиться от проблем по внедрению, улучшению и поддержке продуктов» [3]. Слова Юрия Ветрова можно проиллюстрировать на примере аудита пользовательского интерфейса, который выполнялся без использования дизайн-системы. Например, можно обнаружить, что в интерфейсе используются разные варианты одной и той же кнопки. Отсюда дизайн становится непоследовательным и сложным в поддержке единого стиля. Чтобы избежать этого, digital-компаниям необходимо было решение на стыке дизайна и технологий, чем и являются дизайн-системы.

Рассмотрим понятие «дизайн-системы» в наше время. Ирландский web-дизайнер Джереми Кит говорит о дизайн-системе следующее:

«Она включает в себя библиотеки шаблонов, руководства по стилю и другие объекты. Но не обманитесь: даже самый полный набор шаблонов никогда не станет для вас дизайн-системой. Потому что система — это не сами компоненты, а то, что связывает их воедино. Это правила и ограничения, которые указывают, как эти шаблоны работают вместе, когда и где целесообразно использовать каждый».

Исходя из этого, дизайн-система — это структура, которая упорядочивает все инструменты и процессы создания дизайна. Это не только и не просто про цвета, шрифты, изображения, макеты и руководства по стилю. Дизайн-система — это целостный визуальный язык и его техническая реализация через библиотеку повторно используемых компонентов, которые можно собрать вместе с целью создания любого количества приложений.

Чтобы отличить настоящую дизайн-систему от статичных брендбука или гайдлайнов, нужно проверить наличие:

1. Визуального языка.

Визуальный язык—основополагающая часть в вопросе того, как создавать интерфейсы продуктов. Он включает в себя:

- философию и набор дизайн-принципов, которых нужно придерживаться при проектировании;
- описание, как можно и нельзя делать, отображение хороших и плохих примеров в руководстве по работе над проектами;

- подобранные и утвержденные дизайн-элементы, например, цветовая палитра, шрифтовая пара или подборка, система размерностей, модульная сетка, поля ввода и любые другие элементы, из которых потом строится интерфейс.

2. Библиотек компонентов в коде.

Библиотека компонентов в коде — техническая реализация визуального языка, программирование всех описанных в нем элементов. Логика работы элемента и его обратной связи на действие пользователя при работе с интерфейсом буквально «записывается» в компоненты, которые становятся живым отражением дизайн-системы.

Такая библиотека позволяет значительно упростить поддержание консистентности продуктов и предсказуемый уровень и качество дизайна.

Обычно в библиотеке содержится:

- набор переменных — токенов, отражающих стили;
- полноценный набор базовых компонентов (например, кнопки, поля ввода, табы, переключатели, радиокнопки);
- готовые блоки, которые строятся из базовых компонентов (например, формы с полями ввода, меню, футер).

3. Дизайнерских макетов, которые выполнены с помощью визуального языка и библиотеки компонентов.

Решение о создании и использовании единой дизайн-системы принимает каждая digital-команда самостоятельно, исходя из своих потребностей, количества человек в команде, целей и проблем при разработке продукта.

Дизайн-системы нужны для тех команд и компаний, которые хотят ускориться в разработке, делать продукты консистентными и масштабировать весь проект. Трудовые и временные затраты на создание дизайн-системы окупаются, когда над проектом работают сразу несколько человек: как минимум пара дизайнеров и пара разработчиков, потому что дизайнеры и разработчики не тратят времени на создание одинаковых элементов: у них всегда есть место со всеми актуальными элементами и кодом. Дизайн-система полезна для компании, потому что пользователи узнают ее продукты по единому визуальному стилю благодаря переиспользованию элементов; она помогает визуально связать разрозненные продукты.

Сегодня ценность любого сайта — это решение конкретной проблемы пользователя. Чем быстрее он сориентируется, куда нажимать, тем больше вероятность того, что пользователь останется на странице, а не уйдет к конкурентам. Унификация с помощью дизайн-системы делает так, что элементы управления будут более-менее похожи друг на друга, и ими будет проще пользоваться.

Изначально при создании Образовательной платформы Learnis был доступен только один сервис, не было никакой потребности в полноценной дизайн-системе. Со временем проект разросся до текущих масштабов: страницы сайта, личного кабинета для учителей, 4 онлайн-сервисов для проведения занятий (разрабатываются еще 2 сервиса), ведение Instagram, оффлайн-продукции. В команде — 4 постоянных члена и двое привлекаемых к определенным задачам. Все это сказалось на том, что элементов дизайна становилось все больше и больше. Даже несмотря на то, что иногда они в точности выполняли одну и ту же функцию, эти элементы выглядели по-разному. Рассмотрим пример полей ввода для неактивного (*inactive*) состояния на десктопе: на рис. 1 отображены четыре разных по виду и программному коду инпутов, хотя все они запрашивают какую-либо краткую информацию, т. е. и выглядеть, и реализованы они должны быть одинаково.

The image shows a vertical stack of four distinct input fields on a light gray background. The first field is a simple text box with the label 'Ваше имя?' above it. The second field is a search bar with a magnifying glass icon and the label 'Введите ключевое слово?'. The third field is a text box with the label 'Введите данные' above it. The fourth field is a teal-colored button with the text 'Войти в систему' and a small icon.

Рис. 1. Поля ввода до создания дизайн-системы

Такая непоследовательность в дизайне и разнообразие полей ввода произошли из-за того, что не было единой базы знаний, куда могли бы обращаться все члены команды и знать, какие актуальные поля ввода используются.

Еще одну проблему породило масштабирование и развитие платформы: с появлением новых сервисов все они выглядели по-разному и в разных стилях (рис. 2). Из-за этого пользователи считали, что каждый сервис — отдельное от Learnis приложение. Несмотря на то, что все сервисы — самостоятельные части, они входят в понятие «образовательная платформа Learnis» и должны выглядеть в схожем стиле.

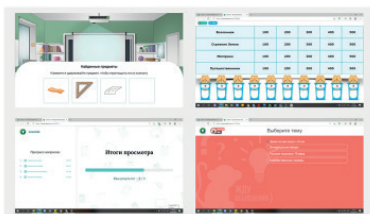


Рис. 2. Интерфейсы сервисов до применения дизайн-системы

Из-за подобных проблем падает скорость разработки страницы или интерфейса, появляется неконсистентность дизайна и плохая узнаваемость бренда у пользователя. Чтобы исправить ситуацию и избежать ее повторения в будущем, была создана и разработана на программном уровне дизайн-система. Каждый элемент, который выполняет одну функцию, имеет одну-две реализации. Вернемся к теме полей ввода: на рис. 3 отображены новые инпуты (*primary* и *secondary*) и все их состояния с обратной связью и для всех адаптивов.



Рис. 3. Поля ввода в дизайн-системе Learnis

Раньше на реализацию одного инпута с одним и тем же функционалом, но разным видом уходило от 2 до 5 ч. работы дизайнера и разработчика в зависимости от сложности поля ввода. Теперь же эти поля ввода работают на каждой странице образовательной платформы Learnis, а не только в конкретном сервисе, что ска-

зывается на скорости разработки и на узнаваемости платформы в лучшую сторону.

Рассмотрим изменения во внешнем виде сервисов после применения дизайн-системы. На рис. 4 отображены все те же сервисы с рис. 2, только после редизайна.

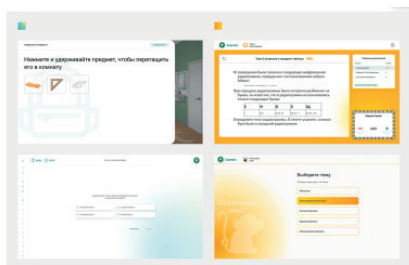


Рис. 4. Интерфейсы сервисов после применения дизайн-системы

Каждый элемент интерфейса теперь является компонентом, который можно переиспользовать по всей платформе, а не только в конкретном сервисе. Более того, для большей узнаваемости сейчас применяется конкретная цветовая палитра: сочетание белого и бирюзового либо градиент оранжевого и желтого (цвета бренда). Чтобы проверить, действительно ли применение дизайн-системы улучшило узнаваемость платформы, был проведен опрос пользователей, результаты которого показали:

- 76 % теперь воспринимают каждый сервис как составную часть большой платформы Learnis;
- 21 % пользователей считали так и до этого редизайна;
- 3 % пользуются каким-то одним сервисом и не могут сказать ничего про другие.

Говоря о скорости разработки, стоит отметить, что раньше только создание поля ввода занимало 2–5 ч. работы дизайнера и программиста, а сейчас благодаря дизайн-системе можно целую страницу собрать из компонентов за то же время. Это помогает быстрее масштабироваться и развиваться.

Изучив понятие «дизайн-системы», попробовав на собственном проекте и исследовав показатели «до» и «после», можно прийти к выводу: дизайн-системы в разы упрощают работу над большими продуктами, позволяют быстрее обновлять

их и выпускать новые проекты в экосистеме бренда, а также делают пользовательский опыт более плавным.

Библиографический список

1. Купер А. Об интерфейсе. Основы проектирования взаимодействия. Санкт-Петербург : Символ-Плюс, 2009. 681 с.
2. Уэйншенк С. 100 новых главных принципов дизайна / Санкт-Петербург, 2016. — 290 с
3. Ветров Ю. А. UX-стратегия на практике. Ч. 3: Платформенное мышление [Электронный ресурс]. URL: <https://jvetrau.com/uxstrategy-3/> (дата обращения: 01.03.2021).
4. Keith J. Design systems [Электронный ресурс]. URL: <https://adactio.com/journal/13844> (дата обращения: 01.03.2021).